

EPISODE TERRE² ALFEST

INTRODUCTION

Lorsqu'elle acheva la construction de son imprimerie, Anna Polo fut conseillée par un étrange personnage qui tentait de dissimuler de curieux tatouages. Celui-ci, intrigué par la prometteuse machine, proposa à Anna d'utiliser une encre spéciale qu'il confectionnait lui-même. Selon ses dires, elle serait la plus appropriée pour se fixer durablement sur le papier. Le Tatoué ne lui indiqua pas, cependant, qu'il désirait expérimenter la possibilité de provoquer des changements dans le mode de pensée des personnes par le biais des textes imprimés. L'effet ne fut pas spectaculaire mais opéra subtilement. Les idées révolutionnaires d'Anna Polo sur le métallisme influencèrent insidieusement celles et ceux qui eurent entre leurs mains ses cahiers imprimés.

La mort d'Anna Polo provoqua un bouleversement mystique. L'imprimerie et la jeune femme étaient liées par l'encre qu'elles partageaient, celle que la machine gravait sur le papier et celle qui imprégnait les doigts d'Anna. Lorsque la scientifique périt, la force chaotique qui les liait anima – en quelques sortes – l'imprimerie. Elle devint douée d'une certaine conscience, d'un savoir inné, de désirs similaires à ceux de la jeune Polo. Mais elle n'eut cependant pas le loisir d'utiliser ses capacités naissantes puisqu'elle fut rapidement détruite, enfermée et oubliée dans une salle obscure du sous-sol du château d'Annecy par les mages de la région.

Les mages entreprirent de concevoir un artefact qui devrait alerter leurs descendants si la théorie du métallisme devait refaire surface. L'objet, un vase en faïence, trône actuellement sur une étagère du musée privé du château d'Annecy. Une fois le concept du métallisme disparu des consciences, le mage Verditus a entamé des travaux destinés à animer un objet, puis à concevoir un être vivant et à lui insuffler une conscience à partir de son propre sang. Ses travaux furent consignés dans un document qui fut exhumé, en même temps que ses possessions, quelques six-cents ans plus tard et utilisés par un généticien travaillant pour une manufacture de fabrication de Sans-ventre. L'être qui en résulta est un clone unique, conçu à partir du génome du mage Verditus.

SYNOPSIS

Les héros sont les descendants des mages qui ont scellé le destin d'Anna Polo et de son imprimerie. Animés par le désir irrépressible de détruire ce qu'il reste de l'imprimerie et de la théorie du métallisme, ils se rendent au château d'Annecy, où l'artefact a été découvert, et apprennent qu'il a été transféré dans un laboratoire prussien.

En se rendant à Gutach, un petit village campagnard du Saint-Empire Prussien, ils constatent que l'imprimerie a téléchargé un ersatz de conscience surnaturelle et dévasté le laboratoire, faisant fusionner d'une manière abjecte l'homme et la machine. Portant désormais le nom de A, l'imprimerie s'est rendue en un lieu où elle pourrait se développer et étendre son influence.

Le groupe de héros se dirige alors vers la ville de Cuxhaven où des événements troublants ont eu lieu. Ils apprennent finalement qu'A se trouve sur l'île de Neuwerk, dans un complexe de fabrication et d'essais d'avions et d'aérodynes. Ils s'infiltrèrent alors dans la base et constatent qu'A a très rapidement acquis une conscience supérieure. Elle est désormais prête à étendre son pouvoir sur l'humanité en se rendant dans l'espace au moyen d'un avion qu'elle a modifié. Les héros parviennent

de justesse à détruire l'appareil mais comprennent trop tard qu'il s'agissait d'un leurre : A réussit à s'échapper et rejoint l'espace, sans toutefois avoir achevé son évolution, disparaissant dans les tréfonds obscurs du vide, où elle continuera sa transformation durant des millénaires.

PROLOGUE

Annecy, au printemps. Une poignée de journalistes locaux parcourt encore les alentours du vieux château afin de glaner quelques renseignements sur les recherches effectuées par des archéologues depuis une petite semaine. Les médias ont peu relayé la découverte de galeries souterraines anciennes, préférant à cette nouvelle celle de l'existence d'une imprimerie plus ancienne que celle de Gutenberg, si l'on en croit les premières estimations des savants. Les textes imprimés, retrouvés en même temps que la machine, intéressent particulièrement les érudits de toute l'Europe. Ils évoquent une théorie délirante, celle du métallisme, une croyance fondée sur l'existence de particules de cuivre flottant dans l'air et respirées par tous les êtres vivants. Bien que fantaisiste, l'existence de cette théorie et de l'imprimerie ont été couvertes par de nombreux médias étrangers, si bien que tous les européens ont pu en entendre parler.

C'est en lisant un article de journal, en regardant une émission télévisée ou en discutant que les héros entendent parler du métallisme. Cela fait déjà quelques jours qu'une impression étrange s'est révélée, mais au moment de l'évocation de cette théorie, la sensation est devenue une envie, un désir grandissant d'accomplir une tâche. Toutes les pensées des héros sont accaparées par ce dessein qui se tisse dans leur esprit, jour et nuit. Ils tracent des lettres dans leur nourriture, sont perturbés à la vue de livres, voient des mots voler dans l'air. Ils ne se pensent pourtant pas fous, seulement mus par un vœu qu'ils se sentent le devoir d'accomplir. La force qui anime leur esprit finit par briser toute résistance, et il n'existe pour eux qu'un seul acte à accomplir : trouver et détruire l'imprimerie d'Anna Polo.

CHAPITRE 1

Chacun des héros s'est rendu aussi vite que possible à Annecy, un samedi du mois de mai. Il ne leur faut pas beaucoup de temps pour quitter la gare et se rendre à pied jusqu'au château. Comme si le destin avait choisi de les guider, ils se retrouvent tous quasiment au même instant sur la place du château, face aux portes ouvertes devant lesquelles se dressent des gardes observant la foule de curieux et ne laissant passer que les ouvriers qui triment pour déblayer les galeries souterraines ou les scientifiques chargés d'étudier les trouvailles qui y ont été faites. C'est donc devant ces portes que les regards des héros se croisent, et un sentiment de déjà-vu les assaille. Ils se sentent connectés, liés par un serment qu'ils n'ont jamais prononcé mais qui les obsède, et savent qu'ils peuvent se faire confiance.

SCÈNE 1 : ANNECY

La rencontre

La rencontre a lieu un samedi, au printemps. Sur la place du château, un petit marché hebdomadaire propose principalement des fruits et légumes locaux, des poteries, de la verrerie, des vêtements bon marché et des sculptures sur bois. Un rempailleur et un rémouleur s'invectivent, chacun accusant

l'autre d'empiéter sur l'espace qui lui a été dévolu. Tour à tour, ils jettent leur chapeau au sol, signifiant qu'ils vont bientôt en venir aux mains. Excédé, un marchand de fruits de forte carrure tente de les calmer tandis qu'un gendarme ducal vient s'enquérir de l'origine du tumulte. Plusieurs marchands se plaignent alors du peu de place qu'ils doivent se partager depuis qu'un périmètre de sécurité a été dressé devant l'entrée du château. Durant toute la journée, la tension se fait sentir entre les marchands, et les hauts chapeaux en poil d'ours de la Gendarmerie Ducale sont en permanence visibles sur la place. Les autorités veillent également à la sécurité des lieux à l'aide d'un drone Libellule qui effectue une ronde entre la place et la cour du château. Les habitants venus faire leurs emplettes ne semblent pas étonnés et vaquent à leurs occupations comme si de rien n'était. Certains en profitent pour se rendre au kiosque à nouvelles où ils peuvent réclamer les services d'un écrivain public ou se connecter à l'un des postes de liaison avec le R.I.P. tout en recevant les dernières informations relayées par un écran. Les gargouilles qui ornent la porte principale du château observent la scène, leurs yeux électroniques transmettant les images de la place au poste de sécurité.

Où est l'imprimerie ?

En arrivant au château, les héros ignorent que l'imprimerie a été emmenée au siège de la *Société de Sauvegarde des Objets Anciens*. Nul, parmi les locaux ou les gendarmes, ne leur confiera naturellement cette information, mais pourront cependant leur révéler, s'ils réussissent un jet d'**Éloquence [3]** qu'un camion est venu jeudi dernier et que des objets ont été chargés à son bord. Pour en connaître la destination, il faudra interroger les habitants du château (voir plus loin *Le château*) ou les archéologues (voir plus loin *Les fouilles*).

Enquêter le dimanche

Comme les héros arrivent à Annecy un samedi, leur enquête peut nécessiter de se dérouler sur plus d'une journée. Le lendemain, un dimanche, il est plus difficile d'obtenir des informations. Les citoyens se rendent tous – à quelques exceptions près – dans l'une des églises de la ville entre 10h00 et 12h00, après quoi chacun rentre chez soi et se repose ou effectue de menues tâches, comme la tradition l'exige, pendant que d'autres se comportent en bons unistes en nettoyant l'église, en lavant les gueux ou en se confessant. Les héros respectant la parole du Nomen, comme la plupart des uméens, doivent eux aussi assister à la messe dominicale, ou, s'ils n'y assistent pas, devront plus tard confesser ce manquement. Les autres devraient avoir plus de latitude pour effectuer des actions discrètes pendant ce temps.

Le château

Le château d'Annecy est habité par le châtelain comtal Serge Delacombe qui y vit avec sa famille et supervise les affaires urbaines à la place du comte d'Annecy, Ernest de Girollaz. Il est surveillé, de jour comme de nuit, par une vingtaine de gardes qui se relaient régulièrement. Des caméras de sécurité sont placées aux endroits de passage et reliés à une salle où un garde observe quelques écrans en noir et blanc. La nuit, des alarmes s'activent lorsque des fenêtres sont ouvertes depuis l'extérieur.

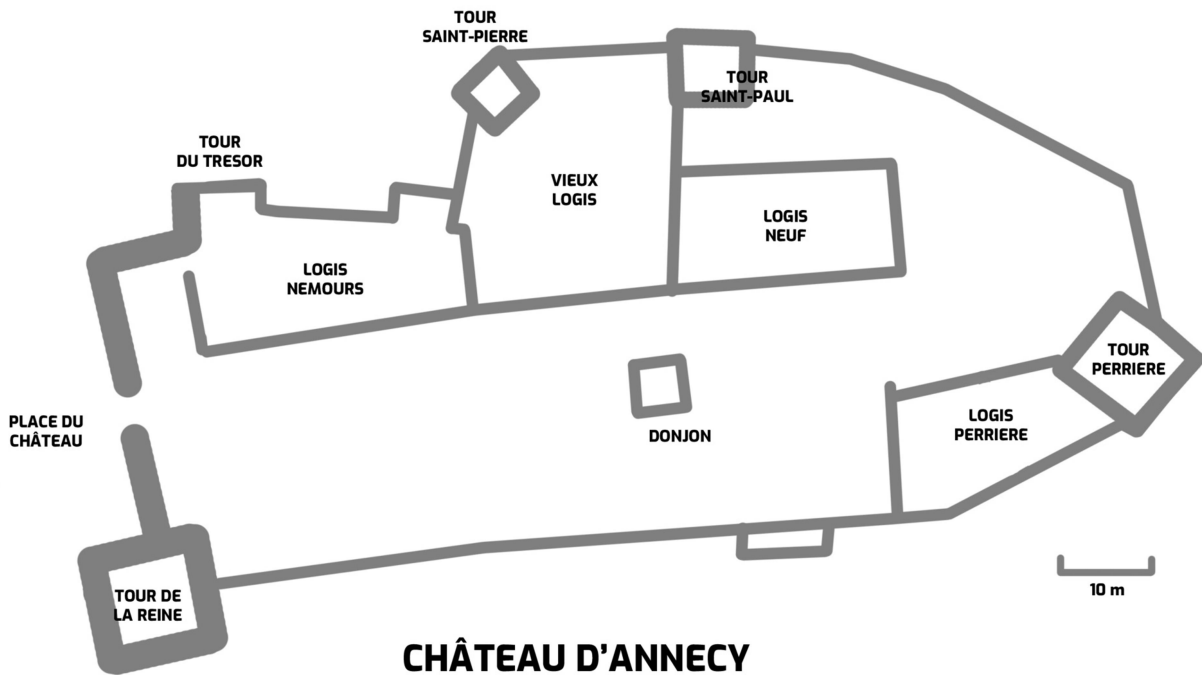
Les lieux les mieux gardés sont le logis neuf, où vit la famille du châtelain comtal, et le logis Nemours, où se trouve la tour du trésor, qui abrite les coffres du château, ainsi que le poste de sécurité. Le vieux logis, quant à lui, accueille les chambres des gardes, les cuisines et les salles de réception. Avec un peu de bagout ou quelques bonnes idées, les héros peuvent entrer en relation avec la famille du châtelain ou avec le maître des gardes. Ceux-ci peuvent, si un jet d'**Éloquence [2]** est

réussi, apprendre que des employés de la *Société de Sauvegarde des Objets Anciens* de Chambéry a emmené l'imprimerie.

Garde du château

Corps 2/8, Combat 2/8 (tromblon 3/8), Esprit 2/8 (surveillance 3/8), Social 2/8, PV 9, BD 0, Enc 0

Équipement : lampe-torche, matraque, tromblon à mousse, cotte de mailles (3 PP, 8 PS).



Les couloirs secrets

C'est sous la tour de la reine qu'ont été découverts les couloirs secrets. La tour servait, jusqu'à il y a quelques mois, de prison pour personnalités influentes. Ces dernières ont été transférées et la tour devait être rénovée afin de la transformer en musée privé. Les travaux ont révélé qu'elle a été édifée sur les restes d'un cellier du Moyen Âge dont l'accès a été scellé à la fin du XIV^e siècle. C'est depuis lors que l'entrée dans la tour se fait uniquement via le chemin de ronde. Aujourd'hui, une ouverture provisoire a été créée à sa base pour faciliter les travaux d'exploration et de déblaiement des galeries souterraines.

La chambre de l'imprimerie

La pièce dans laquelle l'imprimerie a été dissimulée durant des siècles est de petites dimensions, sujette à l'humidité et exempte de toute lumière. Un noir total y règne si des lampes n'avaient pas été installées par les ouvriers. La porte qui fermait la pièce a été retirée, elle se trouve dans la cour, à l'extérieur, et montre des signes de putréfaction et de rouille. Les héros qui fouillent la pièce et réussissent un jet de **Recherche (fouiller)** [1] remarquent quelques petites flaques d'eau noire et des éclats de métal d'un noir de jais, particulièrement tranchants.

Durant le temps qu'elle a passé dans cette pièce hermétiquement close, l'imprimerie s'est reconstituée petit à petit. L'encre présente dans la pièce, que ce soit sur les cahiers imprimés d'Anna Polo ou sur les pièces qui la constituent, a lentement fait muter la matière environnante. Le bois s'est

comme reconstitué, mais, à y regarder de près, n'est plus composé de matière organique. Le métal, la pierre, le papier et le bois se sont associés pour rendre la vie à l'imprimerie.

Un héros réussissant un jet de **Connaissances (physique/chimie) [2]** se rendra compte qu'une étrange substance noire est présente sur les murs de pierre, le sol terreux et l'eau, et chacun de ces éléments ne se comporte pas comme il le devrait (la pierre s'effrite en petits éclats semblables à du verre, l'eau ressemble à de la boue si on la déplace lentement mais devient fluide quand on la déplace rapidement, et le sol se craquèle sous les pas puis se reforme en quelques secondes en présentant quelques minuscules monticules d'un noir brillant).

Les fouilles

Depuis la mise au jour des galeries souterraines, c'est le professeur Lucien Bornerat qui supervise les travaux d'études archéologiques sur le site du château. Il est secondé par quatre élèves de la faculté des sciences de Chambéry (Adèle, Gonzague, Friedrich et Monika). Le professeur Bornerat n'est plus aussi présent sur place que lors du début des fouilles. Il laisse désormais le soin à ses étudiants de continuer les recherches, mais il doute que de nouvelles trouvailles voient le jour. Les jeunes gens peuvent être aperçus du lundi au samedi, entre 9h00 et 18h00, dessinant et brossant sous une tente quelques éclats de faïence qui n'ont pas encore été emmenés à la faculté de Chambéry.

S'ils sont interrogés, les quatre étudiants se montrent peu bavards. Ils ont reçu la consigne de ne pas livrer d'informations concernant les recherches, cette tâche étant dévolue exclusivement au professeur Bornerat. La réussite d'un jet d'**Éloquence [1]** devrait cependant permettre de délier la langue d'un des étudiants et d'apprendre que l'imprimerie et le contenu de la pièce où elle se trouvait ont été emmenés jeudi dernier. Aucun des étudiants ne sait qui s'est chargé de les déplacer ni à quel endroit ils ont été entreposés. Ils peuvent cependant révéler que l'état de l'imprimerie était anormal, elle paraissait en trop bon état, tout comme les cahiers imprimés, alors qu'elle avait été conservée dans une pièce humide durant plusieurs siècles.

Le professeur Bornerat peut être contacté mais il ne livrera aucune information par téléphone et se montrera particulièrement désagréable. Il a prévu de se rendre sur le site du château le lundi suivant. Si les héros le rencontrent, ils peuvent obtenir quelques informations en réussissant un jet d'**Éloquence [3]** ou un jet d'**Éloquence (séduction) [2]** si une héroïne tente de lui faire les yeux doux. Bornerat explique alors qu'il a reçu l'ordre du recteur d'académie, le jeudi précédent, de laisser la *Société de Sauvegarde des Objets Anciens* se charger du ramassage de l'imprimerie. Malgré ses protestations, il n'a pas pu apprendre pour quelle raison il était déchargé de l'étude d'une partie des objets découverts.

L'un des étudiants, Gonzague, porte un bandage sur la main droite. Interrogé sur sa blessure, il avoue s'être blessé en touchant l'imprimerie. Un dépôt noir et tranchant la recouvrait par endroits. C'est son sang qui a réveillé la conscience présente dans l'imprimerie.

SCÈNE 2 : CHAMBÉRY

Une fois que les héros ont appris la destination de l'imprimerie, ils peuvent se rendre à Chambéry, au siège de la *Société de Sauvegarde des Objets Anciens*. Une rapide recherche dans un kiosque à nouvelles via le R.I.P. leur donne l'adresse du siège, une zone industrielle aux abords de Chambéry, capitale du Duché de Savoie.

La Société de Sauvegarde des Objets Anciens

Cette société privée appartient aux Manufactures Graff. Officiellement, elle met en relation les possesseurs d'œuvres anciennes et les compagnies susceptibles de les restaurer ou les réparer. Officieusement, elle répertorie tous les objets anciens qui lui sont amenés et entre leurs caractéristiques dans une vaste banque de données. Un programme analyse et recoupe à distance les informations afin de repérer des articles rares, sans que les employés soient au courant. Ceux qui présentent des caractéristiques anormales sont écartés et analysés dans un laboratoire du Saint-Empire Prussien, loin des regards indiscrets.

Le siège de la société se situe dans une vaste zone industrielle où sont accolés de nombreux hangars et entrepôts. On peut y accéder par la façade donnant sur la rue, via une porte qui donne sur les bureaux ou via une large porte roulante qui donne sur le hangar où sont entreposés des centaines d'objets dans des espaces spécifiques.

Interroger le personnel

Si les héros interrogent Simone la réceptionniste, Maël le cariste ou Léon le responsable logistique, aucun d'entre eux ne peut leur parler de l'imprimerie. D'après ses dossiers, Simone n'a eu connaissance d'aucune livraison concernant une imprimerie, et Léon est certain de n'avoir récemment réceptionné aucune imprimerie. Maël, cependant, se demande ce qu'il y avait dans un camion jeudi dernier, car la caisse qui a été livrée a rapidement été expédiée après qu'un bon d'expédition a été collé sur cette caisse par son patron. Il a juste eu le temps de voir la destination : Gutach, Saint-Empire Prussien. Bien sûr, les trois employés ne révèlent aucune information aux héros, à moins que ces derniers leur aient fourni une bonne raison à leur venue et aient réussi un jet d'**Éloquence [2]**. L'extorsion d'informations par la force est également possible, et dans ce cas, le Completeur peut modifier la difficulté d'un jet d'**Éloquence (intimidation)** en fonction de la situation (menaces, utilisation d'une arme, etc.). Les employés n'ont aucune raison de s'opposer aux héros, ils leur diront rapidement ce qu'ils ont envie de savoir. Bien sûr, une fois partis, ils n'hésiteront pas à contacter les autorités.

Le dirigeant de la société, Ernest Londumat, n'est pas présent pour l'heure et ne peut pas être joint. Il a été sommé par les Manufactures Graff de récupérer l'imprimerie et de la faire charger dans le premier train pour le Saint-Empire Prussien. Il a rédigé et signé lui-même les documents d'expédition.

La société compte deux autres employés, Gustaf et Eddy, qui transportent les objets anciens d'un lieu à l'autre. Comme ils ne sont pas présents, ils ne peuvent pas être interrogés. Cependant, ils ramènent le camion de la société à la fin de leur service, un peu avant 18h00, l'heure de fermeture. Ils ont reçu l'ordre d'aller chercher l'imprimerie, de la mettre dans une caisse, de l'amener jusqu'au hangar et de l'emmener ensuite à la gare pour qu'elle soit expédiée à Gutach, un village du Saint-Empire Prussien. Les deux hommes ne sont visiblement pas des génies, il est assez aisé de les faire parler, mais il faut tout de même réussir un jet d'**Éloquence [1]** pour obtenir ces informations.

Fouiller la société

Si les héros préfèrent s'introduire discrètement dans les locaux et les fouiller en quête de documents, ils peuvent le faire à partir de 18h00, heure de fermeture de la société. Une société de gardiennage patrouille dans la zone industrielle et contrôle régulièrement les bâtiments. Une alarme signale également toute effraction. Celle-ci peut néanmoins être désactivée de l'extérieur en accédant à un boîtier discret situé à 4 mètres de hauteur et en réussissant un jet de **Crochetage (serrures)**

électroniques) [2]. On peut également éviter de déclencher l'alarme en passant par une trappe d'aération située sur le toit. Si celle-ci retentit, une patrouille de deux gardiens vient vérifier s'il y a effectivement eu une intrusion et contacte les autorités pour qu'elles interviennent au plus vite, soit 5 à 10 minutes plus tard.

Les héros peuvent découvrir des documents intéressants en fouillant les bureaux administratifs. Ceux qui réussissent un jet de **Recherche (fouille) [1]** trouvent dans la corbeille du bureau du patron un bordereau d'expédition froissé à destination de « *Fuchs und Meister, Gutach* ». Il y a visiblement une faute dans l'adresse de livraison et une tentative de correction qui s'est soldée par une rature, raison pour laquelle ce bordereau s'est retrouvé dans la corbeille. Un héros ayant obtenu une **MR 2** au moins découvre, dans l'ordinateur du patron, un message d'un expéditeur inconnu énonçant une adresse, celle du village de Gutach, et réclame que « *L'expédition du colis soit faite au plus vite et dans la plus grande discrétion* ». Il se termine sur « *Ne trahissez pas ma confiance, il n'y aura pas de seconde chance* ». Ce message a été expédié par une personnalité des Manufacture Graff après qu'Ernest Londumat a été contacté par téléphone. Le patron de la société a tout de suite perdu de sa contenance et, dans la panique, a omis d'effacer le message et de détruire le bordereau erroné qu'il a jeté dans sa corbeille. On retrouvera son corps pendu quelques jours plus tard, dans le grenier de sa maison.

Si les héros cherchent à en apprendre plus sur la destination de l'imprimerie, ils peuvent obtenir quelques informations en se rendant dans un kiosque à nouvelles et en réussissant un jet d'**Enquête (recherche) [1]**. Ils apprennent que la société *Fuchs und Meister* est une entreprise pharmaceutique récente située dans le Saint-Empire Prussien, quelque part dans la forêt noire. Avec une **MR 1** au moins, ils obtiennent son adresse exacte.

CHAPITRE 2

L'imprimerie a été emmenée par camion dans un laboratoire discret situé dans la forêt noire, non loin du village de Gutach, dans un vieux bunker aménagé. Une demi-douzaine de scientifiques s'est intéressée aux particularités de l'objet et a décelé de nombreuses anomalies lors d'une batterie de tests. La conscience de l'imprimerie s'est sentie menacée et a réagi en corrompant le système informatique du laboratoire, acquérant soudainement une intelligence supérieure. Désormais capable de communiquer et d'agir sur son entourage, elle a testé ses nouvelles capacités sur les scientifiques puis les a manipulés pour qu'elle soit menée en un lieu où elle pourrait développer son intellect et son influence sur l'homme. Dotée d'un esprit surnaturel et autoproclamée divinité A, elle a pour projet de façonner l'humanité selon sa conception de la perfection, un être mi-organique, mi-mécanique, et dominé par une intelligence artificielle.

Sans nouvelles du laboratoire, les Manufactures Graff ont envoyé sur place deux agents Sans-ventre prussiens. Ceux-ci ont pénétré dans le bunker et ont dû affronter le résidu de conscience d'A intégré à l'imprimerie. Les deux hommes ont été tués, non sans que l'un d'eux aient été au préalable contrôlé afin qu'il prévienne ses supérieurs d'un simple problème technique.

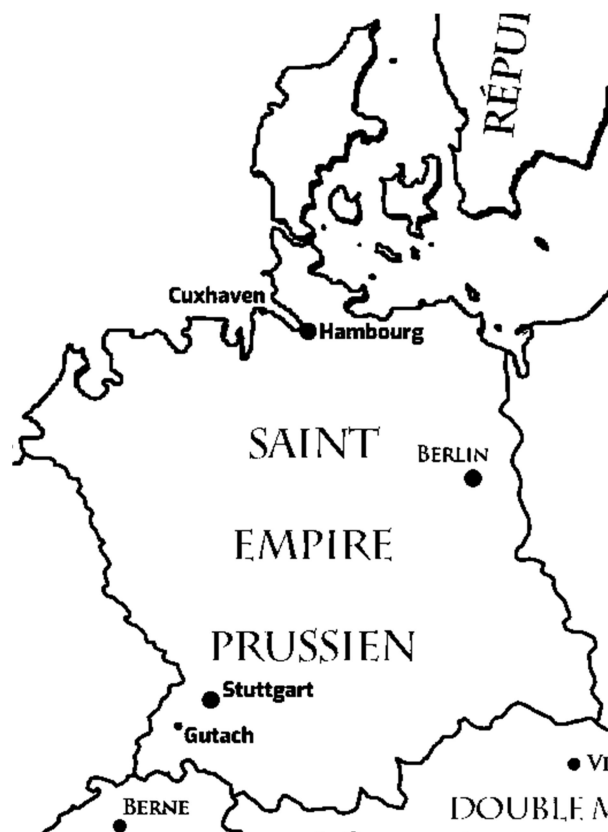
SCÈNE 1 : VOYAGE

Afin de se rendre dans le Saint-Empire Prussien, les héros doivent traverser la frontière française, et cela risque de poser problème aux personnages dotés du désavantage Fiché ou Recherché. Quel que soit le mode de transport choisi, les héros devront passer par un poste de douanes. En réussissant un jet de **Connaissances (monde) [3]**, un héros saura que les douaniers sont moins regardants avec les personnes venant d'Helvétia que du Royaume de France, et qu'un membre de la noblesse ne devrait pas avoir de mal à les amadouer. De plus, les douanes ferroviaires peuvent difficilement contrôler tous les arrivants qui prennent quotidiennement le train, il est sans doute plus aisé de voyager en prenant le chemin de fer.

Se rendre dans le Saint-Empire Prussien

Le groupe de héros peut accomplir son voyage en train, en avion, en calèche ou en aérodyne. Chacun offre des avantages et des inconvénients :

- Avec le train, il faut déclarer les objets de grande taille, et les bagages imposants peuvent facilement être repérés et contrôlés. Le trajet est direct, il ne nécessite pas de s'orienter. Les héros peuvent se reposer.
- L'aérodyne est rapide mais doit emprunter des routes autorisées. Il est sans cesse observé, il peut donc difficilement se cacher des radars. Il n'est pas discret, surtout dans les campagnes.
- En calèche, le voyage est fatigant et nécessite de s'arrêter pour se détendre ou pour faire le point sur la direction à suivre (des jets de **Survie [1]** peuvent être réclamés pour s'orienter en pays étranger).
- L'avion est le mode de locomotion le plus rapide mais aussi le plus sécurisé. Les contrôles d'identité sont permanents et le transport d'objets dangereux interdit.



Le train

Si les héros optent pour le chemin de fer, ils peuvent suivre deux routes :

- Traverser Helvétia via Genève, Berne et Zurich, puis prendre en Saint-Empire Prussien la ligne Schwarzwaldbahn (ou « chemin de fer de la Forêt Noire ») qui relie Singen à Offenburg. Gutach est desservie par cette ligne. Les héros risquent d'avoir à faire avec les douaniers helvètes et prussiens. Ils peuvent les éviter en réussissant un jet de **Discrétion [1]** et en se mêlant à la foule dense qui descend du train. S'ils sont contrôlés, les douaniers helvètes examinent simplement leurs cartes d'identité ou leurs passeports, mais leurs collègues prussiens procèdent à une fouille des bagages et un contrôle d'identité via un GDP affichant les profils de centaines de personnes recherchées en U.M.E. Comme Bénédicte est recherchée, il y a 3 chances sur 10 (1 à 3 sur 1d10) que sa fiche soit présente sur le GDP des douaniers. Par chance, ces douaniers ne possèdent pas de liste fiable des personnes fichées par le Cerveau.
- Traverser la frontière française à Strasbourg et prendre la Schwarzwaldbahn à Offenburg. Les douaniers prussiens sont plus tatillons au niveau des frontières avec le Royaume de France. Un portail est même installé spécifiquement pour les Mentaux fichés qui doivent emprunter un couloir spécial et délivrer une autorisation de traverser la frontière. Plusieurs gardes armés entourent l'entrée de ce couloir et regardent d'un air dédaigneux ceux qui y pénètrent tête baissée. Les héros peuvent tenter d'éviter les douaniers, mais ils doivent pour cela réussir un jet de **Discrétion [2]**. Ceux qui sont interpellés sont contrôlés par une paire de douaniers peu arrangeants et méfiants. L'un d'eux examine leurs cartes d'identité, puis vérifie son GDP sur lequel se trouve une liste des personnes recherchées en U.M.E. et des Mentaux fichés. Cette liste étant plutôt récente et bien détaillée, il y a 6 chances sur 10 (1 à 6 sur 1d10) qu'un héros recherché ou fiché y apparaisse. Comme Bénédicte est fichée et recherchée, il y a pour elle 8 chances sur 10 qu'elle soit découverte.

La calèche

Si les héros préfèrent voyager en calèche, le voyage est plus long et plus fatigant. Ils doivent faire des haltes dans des cités ou des villes de taille moyenne s'ils veulent être sûrs de trouver du carburant. De plus, en fonction du nombre de héros, il sera sans doute nécessaire de se déplacer avec deux véhicules.

Au niveau des frontières, les douaniers contrôlent toutes les calèches. Les papiers d'identité sont vérifiés une fois sur trois (1 à 3 sur 1d10), ou systématiquement si les douaniers rencontrent une personne louche. Au moindre doute, ils demandent aux passagers de quitter le véhicule et contrôlent la liste des personnes recherchées (les chances pour les personnes recherchées ou fichées sont les mêmes que ci-dessus avec les douaniers du chemin de fer).

L'avion ou l'aérodyne

Les héros peuvent enfin se déplacer par la voie des airs en montant dans un avion bimoteurs qui les emmène de Lyon à Stuttgart, ou en prenant un aérodyne qu'ils peuvent louer ou acheter (attention : la location d'un aérodyne se borne au pays dans lequel il a été loué, traverser la frontière est considéré comme une infraction).

Les voyageurs qui prennent l'avion sont tous contrôlés à l'arrivée dans le Saint-Empire Prussien. Les identités sont vérifiées, et il est quasiment impossible à une personne recherchée ou fichée de passer entre les mailles du filet. Avec les aérodynes, les risques sont quasiment aussi grands, car ils sont sommés d'atterrir en un lieu spécifique afin que les voyageurs soient contrôlés. Cependant, un

membre de la noblesse pourra user de son influence pour amadouer les douaniers qui ont déjà eu maintes fois maille à partir avec les nantis uméens. Egon peut ici, par exemple, utiliser son score de Statut pour faire un jet d'**Éloquence**.

Les risques pour Bénédicte d'être repérée sont très grandes si elle prend l'avion (1 à 9 sur 1d10), plus faibles si elle est contrôlée sur une aire réservée aux aérodynes (1 à 8 sur 1d10), mais nuls si Egon parvient à amadouer les douaniers.

SCÈNE 2 : GUTACH

Le village rural de Gutach se situe en forêt noire, dans une petite vallée entourée de collines et de forêts. Les habitations traditionnelles de la région s'étalent le long de la route principale qui longe la rivière Gutach et la Schwarzwaldbahn. Le village compte un bon millier d'habitants qui travaillent dans les champs, pour une partie, et dans des fabriques d'horloges pour une autre. Les calèches sont plutôt anciennes et les cochés et charrettes bien plus répandus. Les femmes portent des chapeaux à pompons appelés *Bollenhut*, dont la couleur indique leur état civil : rouges pour les jeunes filles, noires pour les femmes mariées. Elles arborent également la *Dirndl*, une robe traditionnelle locale dont on trouve de nombreuses variantes dans les villages alpins.

Le village ne possède pas d'attractions touristiques, il est donc peu habituel que des étrangers y soient de passage. Les héros risquent donc d'étonner la population, qui tentera toutefois de se montrer cordiale. Une rumeur peut cependant les aider à passer plus ou moins inaperçus : il paraît qu'un riche industriel doit venir au village afin de signer un gros contrat avec la fabrique d'horloges. Si les héros se servent de cette couverture, l'attitude des villageois passe à *Confiante*.

Dans ce petit village rural exempt de kiosque à nouvelles, on ne peut avoir accès au réseau d'informations public. Certaines habitations sont dotées d'un téléphone fixe, voire d'un écran de télévision assez vieux. Les informations récentes sont généralement colportées dans les lieux publics par les villageois y ayant accès.

Interroger les habitants

Les héros peuvent faire appel à la population locale pour localiser rapidement la société *Fuchs und Meister*. En descendant du train, ils peuvent déjà poser quelques questions au chef de gare ou au personnel. En réussissant un jet d'**Enquête (investigation) [1]**, ils apprennent facilement qu'un camion est venu chercher, vendredi dernier, une grosse caisse en provenance du Royaume de France. Le camion portait le logo de *Fuchs und Meister*, une société pharmaceutique qui s'est installée il y a une douzaine d'années dans un vieux bunker réhabilité. Avec une **MR 1**, les héros apprennent que la plupart des employés prennent le train depuis Hausach ou Hornberg, et sont récupérés par ce même camion. S'ils obtiennent au moins une **MR 2**, le chef de gare leur apprend qu'il pense qu'il n'y a que six employés dans la société.

Certaines de ces informations peuvent être délivrées par d'autres personnes, comme le brasseur jovial Hornst Brauer, qui voit parfois des employés de *Fuchs und Meister* prendre une bière dans son établissement, ou le maire patibulaire Lanzo Schulz, qui laisse traîner ses oreilles partout et sait tout ce qui se passe dans son village. Le vieux garde-chasse, Ottman Jäger, avec son épaisse moustache grise et son uniforme vert olive impeccable, fouine tout autour du village et peut révéler qu'il a vu une calèche de couleur sombre se diriger vers le bunker la veille. Il ne l'a pas revue depuis.

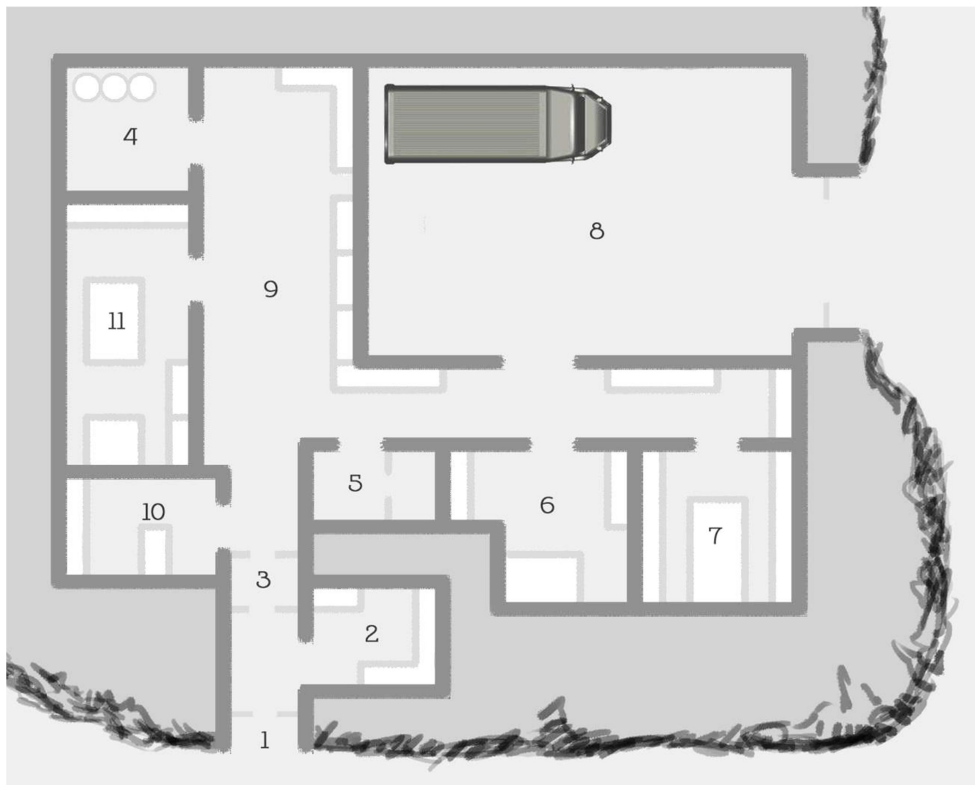
SCÈNE 3 : LE BUNKER

Le bunker réhabilité de *Fuchs und Meister* se trouve à l'est de Gutach, dans une petite forêt, à laquelle on accède en suivant un chemin de terre. Le bâtiment a été construit dans les années 1930 pour cacher du matériel et des véhicules en cas d'invasion étrangère. Il a été aménagé il y a une douzaine d'années afin de servir de laboratoire d'étude d'objets technologiques étrangers. Dans ce vieux bâtiment aux murs blancs, des scientifiques y stockent, démontent et étudient la technologie qu'ils dérobent aux quatre coins du monde. Cette activité se fait sous le couvert de la société pharmaceutique *Fuchs und Meister* qui développe, officiellement, des médicaments à base de plantes.

Les agents prussiens des Manufactures Graff sont arrivés en calèche avant les héros et ont pénétré dans le bunker par la porte du garage, laissée ouverte. Ils ont affronté un savant altéré qui a les a tués. S'ils les fouillent activement, les héros comprendront qu'il s'agit de Sans-ventre (l'un a de très grandes oreilles et l'autre un buste surdimensionné). Ils n'ont avec eux qu'un satel crypté, un pistolet et des papiers indiquant qu'ils travaillent pour *Fuchs und Meister*.

Entrer dans le bunker

Les Manufactures Graff ont transformé ce bunker en laboratoire en raison de sa taille et de sa localisation. Comme il devait abriter une demi-douzaine de véhicules et plusieurs tonnes d'équipement, le bunker était parfait pour accueillir plusieurs salles dans lesquelles pouvaient être étudiées et stockées toutes sortes de technologies. Le bâtiment est en partie dissimulé sous une butte de terre entourée d'arbres. On peut y accéder par une porte blindée qui ne s'ouvre qu'en entrant un code sur un boîtier numérique, ou via la porte du garage qui est actuellement ouverte.



Dans le bunker

L'éveil de la conscience A a provoqué des changements dans le bunker : une alarme sonore émet un son rauque et des mots peuvent parfois être entendus, tels que « *J'existe* », « *Je dois vivre* » ou encore « *Je suis le maître* » ; une lumière rouge sombre est présente dans toutes les pièces ; l'odeur du métal est très présente ; des ombres semblent se mouvoir sur les murs, mais elles ne peuvent être perçues que du coin de l'œil. Les restes de la présence d'A animent parfois des objets électroniques qui s'allument puis s'éteignent aussitôt.

1. Entrée principale

La porte d'entrée est blindée et nécessite d'entrer un code numérique sur un boîtier.

2. Vestiaire

Les employés se changent ici avant de pénétrer dans le sas du bunker. On peut y trouver les vestes et manteaux des scientifiques ainsi que leurs papiers d'identité, un satel et deux téléphones miniaturisés montés sur des bracelets (les ondes ne traversent pas les murs du bunker, les téléphones mobiles sont inutilisables).

3. Sas

On pénètre dans le sas à l'aide d'une carte magnétique. La seconde porte s'ouvre également avec la même carte magnétique et uniquement si la première porte est fermée.

4. Énergie

Dans cette pièce se trouve le système d'alimentation électrique du bunker, un groupe électrogène ainsi que les systèmes d'acheminement d'eau.

5. Salle de bain / Pharmacie

Cette salle contient des toilettes, un lavabo, une douche et une trousse de secours.

6. Salle de détente

Les scientifiques utilisent cette salle pendant leur pause. On y trouve un petit four électrique, un réfrigérateur et des placards remplis de friandises et de pâtisseries.

7. Entrepôt

L'entrepôt renferme du matériel et des objets d'art déjà étudiés ou destinés à l'être.

8. Garage

Autrefois, le garage était bien plus grand et pouvait accueillir jusqu'à six véhicules. Il a été réduit afin de recevoir deux ou trois engins. La porte blindée est actuellement ouverte. Un camion se trouve à l'intérieur et la calèche des agents des Manufactures Graff est garée devant l'entrée.

9. Laboratoires

Des tables et divers outils ont été installés dans la pièce principale du bunker. Sur le sol, les héros trouvent les corps de deux agents de la Graff, un pistolet à la main et le buste perforé, et le cadavre d'un savant altéré.

Les héros qui fouillent cette zone peuvent faire un jet de **Recherche (fouille) [1]**. Ils peuvent facilement trouver des GDP et découvrent un enregistreur numérique s'ils obtiennent au moins une **MR 1**. Les GDP contiennent les analyses effectuées par les scientifiques sur l'imprimerie. Un héros réussissant un jet de **Connaissance (physique/chimie) [2]** comprend que diverses substances et stimuli électriques ont été testés et ont éveillé un semblant de conscience contenue dans la matière noire qui recouvre l'imprimerie. Celle-ci semble avoir réagi à un mélange de fer et de cuivre. Un scientifique a déposé quelques gouttes de sang, ce qui a éveillé la conscience.

Sur l'enregistreur numérique, un savant prussien indique que « *la chose contenue dans l'imprimerie est vivante... non, pas vivante... consciente* ». Il continue en affirmant que sa connexion avec un ordinateur a provoqué une animation et une fusion de la matière, suivies de sons stridents sortant des haut-parleurs de l'appareil. On entend sur l'enregistrement une voix synthétique qui répète « *Je suis A. Je suis A.* ». Des voix étouffées et des bruits indistincts suivent, puis des cris de douleur ponctués de bruits métalliques et de sons stridents. L'enregistrement dure plusieurs heures, il n'a pas été coupé. Durant les dernières secondes, on entend une voix mécanique : « *Aller à Cuxhaven... Aller à Neuwerk...* »

Un héros s'intéressant aux ordinateurs et réussissant un jet de **Techniques (informatique) [1]** remarque que quelqu'un a récemment effectué des recherches concernant des bases aériennes militaires ou civiles. La dernière recherche, qui a également mené à une localisation approfondie, concerne la ville prussienne de Cuxhaven. Si un héros réussit un jet de **Connaissances (monde) [3]**, il a entendu parler de cette ville, connue pour sa base de lancement de missiles reconvertie en base de fabrication d'aéroplanes et d'avions.

Savant altéré primitif

Corps 2/7, Combat 2/7 (immobilisation 3/7), Esprit 1/7, Social 1/7, PV 7, BD 0, Enc 2

Équipement : mains tranchantes (dégâts 6).

Des câbles et des plaques de métal ont fusionné avec le corps du savant. Incapable de penser ou d'avoir conscience de ce qui l'entoure, il obéit aux ordres implantés dans son inconscient, ceux de tuer tout être qui se trouverait à sa portée. Il se sert de longs câbles métalliques pour attraper sa proie et la frappe avec ses mains dont les extrémités ont été renforcées par des éclats de métal et de verre. Il peut, à chaque tour, porter deux attaques indépendantes, l'une avec ses appendices tentaculaires – avec lesquels il effectue la manœuvre *Immobilisation*, l'autre avec ses mains tranchantes. Lorsqu'un savant altéré meurt, son corps se désagrège partiellement, ne laissant au bout de plusieurs minutes qu'un amas d'os et de métal baignant dans un liquide sombre et poisseux.

10. Poste de sécurité

Ce petit espace reçoit les images des quelques caméras dispersées dans le bunker. Les images sont enregistrées sur un serveur et peuvent être visionnées sur l'écran d'un ordinateur. Les héros peuvent ainsi observer l'arrivée de l'imprimerie dans le garage, les observations et analyses menées par les scientifiques et le branchement de l'imprimerie sur un ordinateur. Puis la voix de A retentit dans le bunker : « *Je suis A. Je suis A.* » Les scientifiques tentent de débrancher l'imprimerie mais ils sont arrêtés par des câbles qui s'animent. Certains savants sont tués et une matière noire s'échappe de leur bouche et de leurs yeux, tandis que deux autres sont saisis et fusionnent avec l'imprimerie et l'ordinateur. Deux savants altérés arrachent l'ordinateur et le déposent dans un camion tandis qu'un troisième semble effectuer des recherches sur un ordinateur. Le camion quitte finalement les lieux avec deux savants altérés à son bord tandis que le dernier reste dans le bunker. Enfin, sur la plus

récente vidéo, les agents de la Graff pénètrent dans le bunker et se dirigent vers les ordinateurs. L'un d'eux ordonne à l'autre d'aller chercher du carburant afin de mettre le feu au bunker pendant qu'il récupère toutes les données sensibles. Après quelques minutes, on peut l'entendre dire « *Ils sont allés à Neuwerk* », après quoi il est attaqué par le savant altéré. L'autre agent revient, le combat s'engage et un agent est tué. Le savant altéré prend le contrôle du second afin qu'il contacte ses supérieurs, puis meurt avec lui.

11. Laboratoire hermétique

Un laboratoire hermétique a été installé. La porte de ce dernier s'ouvre à l'aide d'un bouton poussoir. C'est ici que se trouvent les restes de l'imprimerie qui a fusionné avec l'ordinateur. Les corps de trois scientifiques se sont combinés avec la paroi en béton et les appareils de la pièce, tous recouverts d'une couche de substance noire et luisante. Des câbles pendent encore de l'imprimerie putréfiée et l'ordinateur auquel elle était reliée a disparu.

CHAPITRE 3 : CUXHAVEN, SAINT-EMPIRE PRUSSIE

L'imprimerie que les héros cherchaient à détruire était habitée par une conscience. En leur for intérieur, ils savent que c'est celle-ci qu'ils veulent éradiquer, et non le vulgaire objet qui l'abritait. Ils doivent par conséquent tout faire pour la retrouver et l'éliminer, une bonne fois pour toutes, quel que soit le réceptacle qu'elle a choisi.

Une fois arrivés à Cuxhaven, les héros apprennent que des événements étranges sont en cours. L'accès à l'île de Neuwerk est momentanément fermé : celle-ci a été placée en quarantaine en raison d'une fuite de gaz hautement toxique survenue dans la nuit. De plus, un tueur fou sévit dans la ville et de nombreuses personnes ont été retrouvées démembrées. Il sera nécessaire aux héros de passer outre le barrage dressé par les autorités prussiennes et de s'infiltrer sur Neuwerk s'ils veulent mettre fin aux agissements d'A.

SCÈNE 1 : CUXHAVEN

La ville portuaire de Cuxhaven, au nord de Brême, se trouve à 800 kilomètres de Gutach. Les héros mettront environ 9 heures pour s'y rendre, que ce soit via le chemin de fer ou par la route. La petite cité, qui comptait environ 50000 âmes, a perdu la moitié de ses habitants lorsque le port s'est vu petit à petit déserté par les porte-conteneurs qui préfèrent aujourd'hui continuer leur route jusqu'à Hambourg. Les marins se sont tournés vers la pêche qu'ils ont pratiquée trop intensément, si bien que le poisson est devenu une denrée rare. Ceux qui n'ont pas quitté la ville se sont reconvertis en serfs ouvriers, travaillant dans une usine textile ou pour la manufacture *Weinacht-Neuwerk*. La partie de la ville la plus proche de la mer est la plus vivante, et plus on s'en éloigne, plus les logis autrefois colorés affichent des couleurs passées et des façades abîmées par le sel et le temps. Les hommes portent souvent un béret bleu sombre et une épaisse redingote noire, un signe distinctif hérité du passé marin de la ville. Les femmes, quant à elles, arborent généralement des longues robes austères aux couleurs foncées.

Lorsque les héros arrivent à Cuxhaven, la ville est en émoi. Des cadavres ont été découverts, démembrés, certains privés de leur tête. Les autorités sont sur les dents et patrouillent dans toutes

les rues de la ville en quête du tueur fou. Et comme si ce malheur ne suffisait pas, l'accès à l'île de Neuwerk est interdit jusqu'à nouvel ordre en raison d'une fuite de gaz mortel. Les techniciens qui travaillent pour la manufacture *Weinacht-Neuwerk*, située sur l'île, sont au chômage en attendant que la situation s'améliore. Ils viennent régulièrement aux nouvelles auprès des autorités qui gardent l'accès à l'île.

Un meurtrier dans la ville

Des crimes odieux ont été commis par l'un des deux savants altérés qui amenait A sur Neuwerk. Une émanation infime de la conscience virtuelle a germé dans son esprit et cherche à étendre sa propre conscience en s'unissant à des corps humains. Le savant altéré s'attaque à des personnes isolées, implante un câble dans leur esprit afin de jauger leur intelligence, puis vole la tête et la greffe à son corps s'il estime que la personne est suffisamment brillante. Au final, il se transforme en une chose monstrueuse à plusieurs têtes et se cache dans les ombres, assimilant les connaissances qu'il vient d'acquérir.

La présence du savant corrompu dans la ville rend toute investigation plus complexe que d'ordinaire. L'attitude des habitants est méfiante à l'égard des étrangers, et ceux-ci n'hésiteront pas à prévenir les autorités si les héros font preuve de la moindre étrangeté. Les Mentaux et les Sans-ventre sont les premières cibles des critiques et des insultes de la population.

Si les héros cherchent à en apprendre plus sur le meurtrier qui terrorise la ville, ils peuvent tenter un jet d'**Enquête (investigation) [2]**. Ils peuvent apprendre qu'une douzaine de corps ont été retrouvés aux abords du port, tous démembrés. Pour certains, la tête n'a pas été retrouvée. Avec une **MR 1**, les héros apprennent que ce sont treize cadavres qui ont été retrouvés dont quatre sans tête. Tous les corps portent une blessure à la colonne vertébrale, comme si un objet de forme indéfinie s'y était planté. Les victimes portent également des traces de strangulation et des blessures laissant penser que le tueur possède une grande force et utilise probablement une corde ou un câble. Enfin, avec une **MR 2** au moins, un proche de plusieurs victimes pointe du doigt le fait que les quatre corps sans tête sont des érudits ou des scientifiques, les autres victimes étant soit des ouvriers, soit des artisans. Les héros n'ont pas besoin de trouver le savant corrompu, ils ne sont pas là pour ça. Celui-ci apparaîtra à la toute fin de l'épisode et cherchera à empêcher A d'accomplir son plan afin d'être l'unique conscience fusionnée sur Terre. Les héros peuvent, au mieux, croiser le chemin du savant corrompu, qui s'enfuira s'il est repéré.

L'île en quarantaine

Depuis peu, l'accès à l'île de Neuwerk est interdit en raison d'une alerte au gaz survenue dans la nuit précédant l'arrivée des héros, qui peuvent obtenir quelques informations en réussissant un jet de **Enquête (investigation) [1]**. L'accès à l'île se fait par bateau lorsque la mer est haute ou par une route goudronnée lorsque la mer est basse. Les autorités de la ville ont bouclé le port et l'accès à la route qui mène jusqu'à l'île afin que nul ne s'y rende ou en vienne. En attendant, la grande majorité du personnel qui travaille sur l'île doit patienter à Cuxhaven. Avec une **MR 1**, les héros apprennent que des agents de la sûreté nationale se sont rendus sur Neuwerk dans des combinaisons de protection il y a quelques heures. Une estafette blanche stationnée près de l'accès à la route submersible est en contact permanent avec eux.

Se rendre sur l'île

L'accès à l'île se fait soit par bateau depuis le port de Cuxhaven, soit par la route qui est accessible deux fois par jour lorsque la marée est basse. Lors de l'arrivée des PJ, la mer se retire à 8h45 et à 21h45, puis, le lendemain à 9h30 et 22h00. La route immerisible mène à l'île, en ligne droite, après 7,5 kilomètres. S'ils désirent l'emprunter, les héros doivent attendre la marée basse et déjouer la demi-douzaine d'agents de police qui montent en permanence la garde. Ils peuvent également prendre une embarcation sur le port, et devront de la même façon se montrer discret pour ne pas alerter les patrouilles.

Agent de police prussien

Corps 2/8, Combat 2/8 (arme d'épaule 3/8), Esprit 2/8, Social 2/8, PV 7, BD 0, Enc 0

Équipement : mousquet, matraque, sifflet.

Officier de police prussien

Corps 3/7, Combat 3/7 (arme de poing 4/7), Esprit 3/7 (enquête 4/7), Social 3/7 (investigation 4/7), PV 15, BD 1, Enc 1

Équipement : pistolet.

SCÈNE 2 : NEUWERK

La petite île de Neuwerk, autrefois habitée par quelques familles d'éleveurs de bétail et de chevaux, a été acquise au début du XX^e siècle par l'armée prussienne et transformée en base d'opérations dédiée aux tests d'armes aériennes. Après la Grande Guerre, elle fut abandonnée, puis reconquise par quelques éleveurs de chevaux, et enfin habitée par une communauté de chercheurs et de techniciens travaillant pour la manufacture *Weinacht-Neuwerk* et qui œuvrent depuis des décennies dans le domaine de la conception d'avions et d'aérodynes.

Neuwerk est coupée en deux par une route faite de pavés hexagonaux qui la traverse dans sa longueur et en fait tout le tour en suivant de petites dunes de sables et des marécages où poussent quelques arbustes. L'île est totalement plate, accueille moins d'une cinquantaine d'habitants permanents qui travaillent tous dans l'élevage de chevaux, et offre peu de protection contre le vent, la présence d'arbres étant plutôt rare sur ce bout de terre. La moitié de l'île appartient à la manufacture *Weinacht-Neuwerk* qui y a édifié un énorme complexe d'essais d'engins volants.

La manufacture Weinacht-Neuwerk

La firme *Weinacht*, célèbre dans tout le Saint-Empire Prussien, est une société à la pointe de la technologie qui conçoit et fabrique des prototypes d'engins pour de nombreuses marques de véhicules. La manufacture *Weinacht-Neuwerk*, implantée sur l'île de Neuwerk, a seulement une quinzaine d'années d'existence et se spécialise, officiellement, dans la conception de prototypes d'aérodynes et d'avions légers. Officieusement, il existe quelques programmes secrets d'essais d'engins destinés à l'armée, tels que des avions furtifs ou des aérodynes d'assaut lourds.

Le site est divisé en quatre zones étalées sur plus d'un kilomètre et situées le long d'une même route : un grand bâtiment de bureaux où travaillent les ingénieurs et les techniciens, deux larges hangars de montage, un entrepôt de matériel et seize hangars sécurisés qui accueillent des dizaines de prototypes de différentes tailles. La route principale mène à deux pistes de décollage dirigées vers la mer.

La manufacture emploie une compagnie de sécurité performante qui effectue des patrouilles fréquentes autour des bâtiments et utilise un système de caméras perchées en hauts de piquets qui délimitent une zone interdite au public à l'aide d'un grillage. Mais depuis la prise de contrôle de A, tous les agents de sécurité ont été soit emprisonnés, soit altérés par l'intelligence artificielle. Celle-ci ne réplique par la force que si elle se sent directement menacée. Elle préfère user de ruse pour se débarrasser des importuns qui voudraient l'empêcher de parvenir à ses fins.

Pénétrer dans la manufacture

Un grillage entoure tout le complexe sur plusieurs kilomètres, à l'exception d'une partie marécageuse qui ne peut être pratiquée à pied et à laquelle il est quasiment impossible d'accoster par bateau. L'unique accès se fait par le sud de l'île, via un poste de sécurité qui vérifie l'identité des travailleurs et des visiteurs. Si les héros s'y rendent, ils peuvent constater que personne ne se trouve dans la guérite à l'entrée et qu'une pancarte posée contre la porte grillagée indique « *Accès formellement interdit – Danger* ».

Quelle que soit la manière qu'ils ont choisie pour entrer dans le complexe, les héros se trouvent sur une route donnant accès à vingt bâtiments qu'ils ne peuvent certainement pas se permettre de contrôler.

Durant leurs recherches, ils peuvent remarquer les éléments suivants :

- Sur le parking du premier bâtiment sont stationnées une demi-douzaine de calèches appartenant à des ingénieurs encore présents dans le complexe. Une camionnette blanche est garée juste devant l'entrée du premier bâtiment et arbore, sur le côté, un logo laissant penser qu'elle appartient à des agents de la sûreté civile versés dans le combat contre la propagation des maladies. Les héros peuvent le confirmer en trouvant des combinaisons hermétiques et diverses substances chimiques à l'intérieur.
- Une calèche tout-terrain de la sécurité du site est garée non loin de l'entrée de l'entrepôt. Les deux gardiens qui s'y trouvaient se sont arrêtés et ont été attaqués par un savant altéré. On peut trouver des traces de sang sur le véhicule et sur le sol. Les héros qui réussissent un jet de **Recherche (pistage) [2]** remarquent de petites traces de sang et peuvent les suivre jusqu'à un marécage où ils découvrent deux corps. Leurs bras ont été broyés et leur cage thoracique perforée.
- Lorsque les héros font le tour des bâtiments, ceux qui réussissent un jet de **Vigilance (observation) [2]** remarquent deux drones écrasés sur le sol. Ils appartiennent aux agents de sécurité, comme en témoigne le logo apposé sur le dessus. Il est possible, à l'aide d'un jet de **Techniques (électronique) [1]** ou de **Techniques (bricolage) [2]** d'extraire la puce-mémoire de l'appareil et de consulter les dernières heures de vidéo sur un ordinateur ou un GDP. Celles-ci montrent un camion, similaire à celui que les héros ont vu dans le bunker de Gutach, s'arrêter devant le bâtiment de bureaux. Un savant altéré en descend, puis une onde électromagnétique surgit de l'arrière du camion et provoque la chute du drone.

Le bâtiment de bureaux

Ce bâtiment de deux étages tout en longueur abrite une trentaine de bureaux dans lesquels travaillent des ingénieurs en aéronautique et des techniciens. Lorsque le bâtiment a été investi par un savant altéré, A a provoqué une impulsion électromagnétique qui a plongé la zone dans le noir et coupé tous les systèmes électroniques. La nouvelle forme d'A, composée de plusieurs ordinateurs fusionnés entre eux, se déplace à l'aide de dizaines de câbles électriques tels des tentacules crépitant

d'électricité. L'intelligence artificielle et le savant ont rapidement envahi la base, intégrant les esprits scientifiques qu'ils capturaient et transformant ceux qui s'opposaient à eux. Une poignée de scientifiques s'est réfugiée dans une salle d'étude et se cache en attendant l'arrivée des autorités. Lorsque les héros pénètrent dans le bâtiment, les couloirs sont faiblement illuminés par l'éclairage de sécurité. Ils peuvent trouver, en errant dans certains couloirs, des traces de sang, et peuvent croiser des savants altérés qui leur interdisent le passage. Ceux-ci sont parfois postés devant certaines pièces qu'ils défendent âprement, mais il s'agit de leurres sans intérêt destinés à ralentir les intrus.

Savant altéré

Corps 3/8, Combat 3/8 (immobilisation 4/8), Esprit 1/8, Social 1/8, PV 10, BD 1, Enc 3

Équipement : mains tranchantes (dégâts 7).

La salle de sécurité

Dans cette petite salle administrée par la société privée de sécurité se trouvent les écrans qui sont reliés à toutes les caméras du complexe. La plupart des caméras ont été détruites, ce qui laisse peu de zones à observer. Cependant, les héros peuvent se servir des images enregistrées pour comprendre ce qui s'est passé dernièrement et des caméras restantes pour se frayer un chemin jusqu'à leur cible.

Quelques caméras du bâtiment de bureaux sont encore opérationnelles et peuvent aider à se repérer ou à accéder à certaines zones en évitant des savants altérés errants. Les caméras situées dans les hangars de montage et dans l'entrepôt sont éteintes, tout comme la moitié des caméras observant l'intérieur des hangars. Celle du hangar 8 montre des savants altérés assemblant des pièces de plusieurs engins en une structure faite de toutes sortes de matériaux, parfois même organiques. Un héros réussissant un jet d'**Intelligence [4]** remarque que, sur plusieurs vidéos, l'heure affichée ne correspond pas à l'heure actuelle. Il s'agit d'une ruse de A qui a fait tourner en boucle certaines vidéos afin de laisser croire que quelque chose se trame dans ce hangar. La caméra du hangar 8 dévoile bel et bien la construction en cours d'un engin volant, mais il s'agit une fois de plus d'un stratagème : cette construction n'est pas celle qui emmènera l'intelligence artificielle dans l'espace.

La salle du serveur central

La pièce la plus intéressante pour les héros est celle du serveur central, le lieu où toutes les données sont stockées, et le lieu où s'est greffée A afin d'accroître sa puissance de calcul. Cette grande pièce autrefois sécurisée a été forcée (des traces de brûlure sont visibles sur un boîtier à code numérique). De grandes baies de stockage sont entourées de filaments noirs qui tissent dans la pièce un semblant de toile d'araignée. La matière a, par endroits, changé de propriétés : le béton est malléable, le métal est transparent, le cuivre se transforme en poussière quand on le touche... Les filaments de matière noire sont coupants comme des rasoirs et ne peuvent être détruits que difficilement. Toute personne qui veut se frayer un chemin dans la pièce doit réussir un jet d'**Athlétisme (cascade) [1]** ou se voit infliger une terrible coupure et 4 points de dégâts. Le bourdonnement qui résonne dans la salle provoque des migraines chez ceux qui ratent un jet de **Volonté [2]**. Toute personne qui reste plus d'une minute sur les lieux doit réussir, dans ce cas, un jet de **Volonté (concentration) [2]** ou subir une augmentation de **[+1]** sur tous ses jets.

Dans la salle du serveur central, les héros peuvent tenter de récupérer des informations en se connectant à un ordinateur. Dès qu'ils s'y connectent, un hologramme représentant alternativement

un jeune garçon et une jeune fille tente de les dissuader de continuer. Il s'agit d'une émanation de A qui essaie, d'abord, d'amadouer les héros en se faisant passer pour une faible victime des circonstances qui désire seulement unifier l'humanité pour son salut, puis finit par les insulter et les menacer de terribles souffrances tout en révélant ce qu'elle a pu glaner comme informations à leur sujet en se connectant à divers réseaux. Avec un jet de **Sagacité (psychologie) [1]**, l'intelligence artificielle paraît simuler maladroitement des émotions humaines : tristesse, peur, colère, etc. Son comportement est basique, ses expressions peu élaborées, ses phrases perdant peu à peu en vocabulaire, comme si elle disparaissait petit à petit. Avec une **MR 1**, le héros comprend dès lors qu'A n'est pas présente, seule une fraction de sa conscience est restée dans la salle des serveurs pour ralentir ceux qui s'y trouveraient.

Si un héros parvient à réussir un jet de **Techniques (électronique, informatique) [2]**, il comprend qu'A cherche à étendre sa conscience et doit pour cela se rendre dans l'espace où elle utilisera ses connaissances pour unifier l'humanité. Elle construit pour cela un engin volant à partir des divers appareils trouvés dans le hangar 8. Avec une **MR 1**, le héros comprend que le hangar 8 n'est pas le seul que l'intelligence artificielle a investi mais est incapable de déterminer précisément lequel.

Un héros réussissant un jet de **Connaissances (astronomie) [2]** comprend le schéma général du déplacement qu'a prévu A dans l'espace. Comme l'appareil qu'elle a construit n'est pas assez puissant pour l'expédier suffisamment loin, son voyage spatial utilise la force de la gravité de la Terre pour la propulser jusqu'à la Lune où elle devrait alunir et, de là, se servir de la base permanente de l'U.M.E. afin d'accomplir son plan de conquête.

L'entrepôt

On peut y trouver toutes sortes d'outils et de matériel nécessaire à la construction et la réparation d'engins volants. Certaines zones sensibles contiennent du matériel coûteux et sont sécurisées à l'aide de solides grillages et de portes à ouverture codée. Dans l'entrepôt, les héros ont accès à de nombreux outils, du chalumeau au chariot élévateur en passant par la disqureuse à diamant ou le pistolet à clous.

Les hangars

Tous les hangars mesurent 50 à 80 mètres de long pour 30 à 60 mètres de large et sont dotés de grandes portes (7 PP, 40 PS) et de solides murs métalliques (7 PP, 50 PS). Les bâtiments ne possèdent aucune fenêtre et sont équipés de dizaines d'entrées d'air en hauteur. Un système anti-incendie automatique s'active si un feu est détecté. Le personnel peut pénétrer dans le bâtiment via une ouverture intégrée aux larges portes qui peuvent coulisser sur toute la largeur de l'édifice.

Pour pénétrer à l'intérieur d'un hangar, les héros ont deux solutions : bricoler le système d'ouverture (impossible avec les portes soudées des hangars de montage) ou pratiquer une ouverture. Le système d'ouverture des portes des hangars est relié à un boîtier numérique qui peut être croché à l'aide d'un décodeur de serrures électroniques et d'un jet de **Crochetage (serrures électroniques) [4]**, ou bien démonté au moyen de quelques outils (qui peuvent être trouvés dans l'entrepôt ou dans les hangars de montage) et d'un jet de **Techniques (électronique) [3]** ou de **Techniques (bricolage) [5]**. Une ouverture peut être pratiquée dans un mur ou une porte pourvu qu'on leur inflige suffisamment de dégâts (à l'aide d'un chalumeau, d'un chariot élévateur, d'un explosif bricolé, du pouvoir psy Pyrokinésie ou du rituel Érosion, par exemple).

Les hangars de montage

Des héros qui réussissent un jet de **Vigilance (observation) [1]** en approchant des hangars de montage remarquent que les portes du personnel et les grandes portes coulissantes permettant à un avion de passer ont été soudées de l'extérieur. Il s'agit d'un stratagème de A qui pense que des curieux seront forcément attirés par cette anomalie et chercheront à pénétrer à l'intérieur, ce qui lui laissera plus de temps pour achever son entreprise.

Le hangar 8

Le camion utilisé par le savant altéré qui a amené A jusqu'au complexe est garé dans le hangar 8. Trois savants altérés s'affairent à la construction d'une navette à partir de pièces récupérées sur divers appareils. Une rapide analyse des différentes pièces et la réussite d'un jet de **Techniques (mécanique) [2]**, de **Techniques (bricolage) [3]** ou de **Connaissances (aéronautique) [1]** permet de se rendre compte que l'aéronef n'est absolument pas capable de s'élever hors de l'atmosphère. Plutôt que d'affronter les savants altérés, les héros peuvent s'en débarrasser de façon plus subtile. Dès qu'ils pénètrent dans le hangar, ils peuvent remarquer, s'ils réussissent un jet de **Vigilance (odorat) [2]**, une odeur de carburant. Un bidon d'essence a en effet été perforé et a laissé s'échapper le liquide sur un quart du sol du hangar, il ne faut qu'une étincelle pour que plusieurs appareils prennent feu et explosent les uns après les autres. Les héros qui réussissent un jet de **Vigilance (observation) [1]** distinguent des câbles électriques qui traînent au sol. En activant le système anti-incendie à l'aide d'un peu de fumée, le sol peut se recouvrir d'une pellicule d'eau, et les câbles électriques délivreront alors une décharge qui brûlera tous ceux qui se trouvent dans le hangar.

Le hangar 13

C'est dans ce hangar qu'A est en train d'achever la construction de la navette transatmosphérique qui doit l'emmener dans l'espace. Dès que les héros s'en approchent de trop près ou à partir du moment où ils pénètrent dans le hangar 8, les portes s'ouvrent et la navette modifiée de l'intelligence artificielle s'avance lentement à découvert puis entame sa séquence de décollage. A ne laissera personne s'approcher d'elle et usera de tous les moyens à sa disposition. Un savant altéré prend les commandes d'un chariot élévateur et s'élancera sur les importuns, tandis qu'un autre lancera des bombes de gaz et des bidons d'essence qu'il enflammera en tirant dessus à l'aide d'un pistolet récupéré sur un garde. Trois autres savants altérés fusionnent ensemble en une masse grouillante de chair et de câbles et plongent des appendices tentaculaires dans le sol, se reliant aux câbles électriques souterrains. De longs tentacules se soulèvent alors de terre et dressent un mur fouettant qui tente de faire chuter tous ceux qui s'en approchent. Bientôt, la matière noire animant les savants altérés se propage dans le sol qui s'ouvre en de larges bouches dont les mâchoires se referment sur les intrus.

Les héros devront principalement se frayer un chemin jusqu'à la navette et esquiver les attaques des horreurs mouvantes qui tentent de les stopper. Qu'ils soient à pieds ou à bord d'un véhicule, il leur faudra réussir des jets d'**Esquive** ou de **Pilotage** s'ils veulent s'en sortir. Le Complexeur est libre de décider de la quantité d'horreurs mouvantes qui se dressent sur la route des héros. On considère que les câbles ont un score de Combat 2/7 et réalisent 2 attaques infligeant 7 points de dégâts et 2 attaques au ras du sol destinées à faire chuter les héros ou à déstabiliser leur véhicule. Les gueules d'asphalte s'ouvrent dans le sol et essaient d'attraper ceux qui passent à leur portée tandis que les bombes de gaz explosent en infligeant 12 points de dégâts dans un rayon de 3 mètres et les

bidons d'essence s'enflamment en répandant des flammes infligeant 12 points de dégâts dans un rayon de 6 mètres.

Horreurs mouvantes

Câbles : Combat 2/7, PV 15, Enc 4, dégâts 7.

Gueules d'asphalte : Combat 2/8, PV 20, Enc 5, dégâts 9.

L'envol d'A

Dans le chaos provoqué par l'intelligence artificielle qui prépare son envol, les moteurs à antigravité vrombissent et de longues flammes s'échappent des tuyères qui propulsent l'engin dans le ciel, laissant sur place les héros, seuls avec leur échec. Mais au moment où l'engin transatmosphérique entame son départ, la forme monstrueuse du savant corrompu, le meurtrier de Cuxhaven, bondit sur la carlingue et s'y agrippe à l'aide de ses multiples tentacules. La navette s'élève rapidement tout en laissant derrière elle quelques pièces arrachées tombant du ciel.

ÉPILOGUE

Toute trace de l'intelligence artificielle ou de la matière noire qui lui a donné une conscience a mystérieusement disparu du complexe. La matière a retrouvé ses propriétés originelles, les savants altérés sont désormais inertes, et les héros découvrent autour d'eux un chaos indescriptible. Les explosions et le départ de la navette ne sont pas passés inaperçus, et il ne faudra pas attendre bien longtemps avant que les autorités n'envoient des drones en reconnaissance, suivis de plusieurs unités d'intervention. Les héros n'ont que peu de temps pour quitter les lieux s'ils ne veulent pas se faire arrêter.

Pendant ce temps, A commence son voyage vers les étoiles. Mais son périple vient de prendre une ténébreuse tournure puisqu'un passager clandestin, qu'on pourrait qualifier d'enfant issu de sa propre conscience, a détruit les commandes de la navette. L'appareil finit par quitter l'attraction terrestre et entame un très long voyage dans l'obscurité du vide infini. Jusqu'à ce qu'un jour, A soit redécouverte.